MANUAL DIDÁTICO

Jogos de alfabetização

Ana Carolina Perrusi Alves Brandão
Andréa Tereza Bito Ferreira
Eliana Borges Correia de Albuquerque
Telma Ferraz Leal (orgs.)

Ana Carolina Perrusi Alves Brandão, Ana Gabriela de Souza Lima Seal, Andrea Tereza Brito Ferreira, Eliana Borges Correia de Albuquerque, Leila Nascimento da Silva, Tânia Maria Soares Bezerra Rios Leite e Telma Ferraz Leal

Ministério
da Educação

CENTRO DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM

Manual Didático

Jogos de alfabetização

Coordenação:

Ana Carolina Perrusi Alves Brandão

Andréa Tereza Brito Ferreira

Artur Gomes de Morais

Eliana Borges Correia de Albuquerque

Telma Ferraz Leal

Elaboração:

Ana Carolina Perrusi Alves Brandão

Ana Gabriela de Souza Lima Seal

Andréa Tereza Brito Ferreira

Artur Gomes de Morais

Eliana Borges Correia de Albuquerque

Leila Nascimento da Silva

Juliana de Melo Lima

Magna do Carmo Silva Cruz

Miriam Xavier Barbosa

Priscila Angelina Silva da Costa Santos

Tânia Maria Soares Bezerra Rios Leite

Telma Ferraz Leal

Apoio:

Danielle de Farias Tavares Ferreira

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

O Centro de Estudos em Educação e Linguagem, dentre outras ações voltadas para a formação de professores na área de alfabetização e língua portuguesa, tem se dedicado a produzir recursos didáticos que possam auxiliar o professor a melhor conduzir o ensino e facilitar a aprendizagem dos alunos. O principal objetivo que nos levou a produzir e socializar os jogos apresentados nesta coleção foi o de fornecer exemplos de atividades que buscam favorecer a aprendizagem do sistema alfabético de escrita. Assim, não temos a pretensão de dar prescrições sobre como alfabetizar, mas, sim, socializar alguns modelos, que possam motivar o professor a produzir outros e outros jogos.

Nesse sentido, ao apresentar os jogos, explicitamos algumas de suas propriedades, que podem gerar reflexão sobre o nosso sistema de escrita. Esperamos que, por meio da leitura e discussão das "Orientações para o professor" que acompanham cada jogo, seja possível retomar ou mesmo introduzir a discussão entre os professores sobre a natureza do sistema alfabético de escrita e os modos como as crianças se apropriam desse objeto do saber.

Por fim, consideramos muito importante que os professores tenham em mãos recursos diversos, que possam ajudá-los a variar as estratégias didáticas. Portanto, ao adquirir os jogos desta coletânea, as redes públicas de educação equipam as salas de aula com novos materiais, além dos que já são sabidamente necessários, tais como os livros, cadernos, lápis, dentre outros.

Por que trabalhar com os jogos?

Os jogos são práticas culturais que se inserem no cotidiano das sociedades em diferentes partes do mundo e em diferentes épocas da vida das pessoas. Por outro lado, eles também cumprem papéis diversos relacionados à expressão da cultura dos povos. Kishimoto (2003, p.17) exemplifica tal dimensão histórica, mostrando que, "se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca", ou seja, o brinquedo pode representar uma das maneiras de resguardar a história da humanidade.

Ao falarmos que os jogos estão presentes em diferentes épocas da vida das pessoas, estamos evidenciando o quanto eles participam da construção das personalidades e interferem nos próprios modos de aprendizagem humanos. Eles estão presentes desde os primeiros momentos da vida do bebê. Piaget (1987) dá especial atenção aos jogos de exercício no período sensório-motor, momento em que as crianças, ao brincarem, aprendem a coordenar visão e movimento das mãos e dos pés, a coordenar visão e audição, enfim, a perceber o mundo a sua volta e começam a agir para dele participar.

Ainda em etapas muito iniciais do desenvolvimento, podemos destacar os jogos de construção, tão bem estudados por Chauncey (1979) e Venguer & Venguer (1988). Por meio

desses jogos, as crianças desenvolvem noções de equilíbrio, de formas, de espaço, dentre outras habilidades.

Concebemos, ainda, que o jogo, além de constituir-se como veículo de expressão e socialização das práticas culturais da humanidade e veículo de inserção no mundo, é também uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias, que, geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência.

Fromberg (1987), ao discutir sobre os jogos, destaca algumas de suas características: representam a realidade e as atitudes humanas; possibilitam a ação no mundo (mesmo que de modo imaginário); incorporam motivos e interesses da própria criança; estão sujeitos a regras, sejam elas explícitas ou implícitas; e têm alto grau de espontaneidade na ação.

Se tomarmos como foco de discussão os princípios de que os jogos possibilitam a ação no mundo e estão sujeitos a regras, entramos no debate acerca da importância dos jogos no desenvolvimento humano. Autores representantes da abordagem sociohistórica do desenvolvimento têm enfatizado tal temática. Leontiev (1988), por exemplo, defendia que as brincadeiras seriam as atividades principais durante a infância e que, brincando, as crianças aprenderiam a se inserir no mundo adulto.

A partir dessa maneira de ver a inserção dos jogos no desenvolvimento humano, esse autor classificou os jogos em dois grandes blocos: jogos de enredo e jogos de regras. No jogo de enredo, os participantes brincam de representar situações, narrar e vivenciar histórias. Macedo (1995, p. 7) defende que tais tipos de jogos:

> Caracterizam-se pela assimilação deformante (Piaget, 1945). Deformante porque nessa situação a realidade (social, física etc.) é assimilada por

> analogia, como a criança pode ou deseja, isso é, os significados que ela dá para os conteúdos de suas ações, quando joga, são deformações – maiores ou não – dos significados correspondentes na vida social ou física. Graças a isso, pode compreender as coisas, afetiva ou cognitivamente, segundo os limites de seu sistema cognitivo.

Nesse sentido, segundo Leontiev (1988, p.130), nessas situações, "as operações e ações da criança são sempre reais e sociais, e nelas a criança assimila a realidade humana. O brinquedo (como disse Gorki) é realmente o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e que serão chamadas a mudar". Também Dias (2003, p. 52) defende a importância desses jogos, salientando que o jogo de enredo é o "instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento da realidade". Ele amplia "as possibilidades de ação e compreensão do mundo". Os jogos de enredo, portanto, fazem com que as crianças experimentem a vida em sociedade e exerçam papéis sociais diversos, de modo que as regras sociais são o alicerce da brincadeira. Quando brincam de médico, as crianças incorporam os papéis desempenhados por esse grupo social e se apropriam dos tipos de relações que se estabelecem entre os médicos e outros segmentos sociais.

O outro tipo de jogo citado por Leontiev é o jogo de regras. Nesse caso, a atenção dos participantes recai sobre o atendimento às regras compartilhadas, embora tais regras continuem atreladas à construção de um mundo imaginário. No xadrez, por exemplo, os jogadores movem as peças respeitando um conjunto de regras que são "justificadas" pelo status social criado para cada uma delas. Assim, é construída uma história de guerra, em que participam a rainha, o rei, bispos, peões, cavalos, ou seja, há, subjacente às regras, um mundo imaginário. No futebol, há "uma guerra" entre dois times, que disputam um objeto, a bola, tal como nos contos em que piratas disputam tesouros.

Como o foco recai sobre as regras, há grande desenvolvimento de atitudes morais e sociais. Participando de jogos como esses, as pessoas aprendem que regras são compartilhadas e são mutáveis, desde que haja um acordo entre os participantes. Leontiev (1988, p. 139) salienta que "dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido".

Assim, a escolha do CEEL por trabalhar com os chamados jogos de regras é motivada não apenas pelo grande potencial que eles têm para a aprendizagem da língua, mas, também, pela sua dimensão lúdica e possibilidade de promoção do desenvolvimento humano, elementos estes tão essenciais às práticas escolares.

Por que jogos na alfabetização?

Muitos estudiosos, como Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Froebel, em diferentes épocas, têm defendido a idéia de que precisamos promover um ensino mais lúdico e "criativo", surgindo, assim, a noção de "brinquedo educativo". A esse respeito, Kishimoto (2003, p. 36), mostra-nos que:

> O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil [...]. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de seqüência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móbiles destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Na alfabetização, eles podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos

e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.

No entanto, é preciso estar atento que nem tudo se aprende e se consolida durante a brincadeira. É preciso criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagens, tal como propõe Kishimoto (2003, pp. 37/38):

> A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Nesse sentido, o professor continua sendo um mediador das relações e precisa, intencionalmente, selecionar os recursos didáticos em função dos seus objetivos, avaliar se esses recursos estão sendo suficientes e planejar ações sistemáticas para que os alunos possam aprender de fato. Mrech (2003, p. 128) também defende tal idéia, quando diz que "brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não são objetos que trazem em seu bojo um saber pronto e acabado. Ao contrário, eles são objetos que trazem um saber em potencial. Este saber potencial pode ou não ser ativado pelo aluno", ou seja, não podemos esquecer que é o professor que faz as mediações entre os alunos e os recursos materiais que disponibiliza, sendo necessário, portanto, que tenha consciência do potencial desses materiais.

Para selecionar os jogos a serem usados, o professor pode, inicialmente, fazer um levantamento das brincadeiras conhecidas pelas crianças. Verá que muitas delas brincam com a língua, quando cantam músicas e cantigas de roda; recitam parlendas, poemas, quadrinhas; desafiam os colegas com

diferentes adivinhações; participam do jogo da forca, de adedonha (também chamado de "stop ortográfico" ou "animal, fruta, pessoa, lugar") ou de palavras cruzadas, dentre outras brincadeiras. Ou seja, o professor pode se valer dos jogos que as crianças já conhecem e que, juntamente com outros que ele introduzirá, ajudam a transformar a língua num objeto de atenção... e reflexão.

Como defendem Debyser (1991) e Vever (1991), entendemos que os "jogos de linguagem", tão freqüentes nas mais variadas culturas, permitem introduzir, na sala de aula, um espaço de prazer e de ampliação das capacidades humanas de lidar com a linguagem, numa dimensão estética, gráfica e sonora. Vever (1991), ao enfocar especificamente os "jogos com palavras", observa que este tipo de atividades tem uma essência de materialidade lúdica. Tal materialidade, segundo o autor,

> "...torna os signos palpáveis: nos damos conta de que as palavras não são feitas apenas de fonemas e grafemas, mas de sons e de letras e que estes sons e estas letras dialogam de uma palavra a outra, em correspondências tão polifônicas, que os sentidos acabam sempre misturando-se e embaralhando-se. ... Brincar com as palavras torna-se, então, jogar com a substância da expressão: sons, letras, sílabas, rimas... e com os acidentes de forma e de sentido que esta manipulação encerra" (VEVER, 1991, p. 27).

Mas, razões de outra ordem também nos levam a considerar, seriamente, a necessidade de usar tais jogos, de forma intensa, no início da escolarização. Diferentes estudos, realizados tanto no Brasil como no exterior, apontam a adequação de a instituição escolar promover, desde o último ano da educação infantil, aqueles jogos que levam à reflexão sobre palavras, rimas e sílabas semelhantes (MORAIS, 2004). Os ganhos alcançados se comungam com evidências de que a consciência fonológica – num sentido amplo, que não se

restringe à noção de "consciência fonêmica" – deve ser promovida durante o processo de alfabetização formal.

Concebendo que a consciência fonológica é um conjunto de habilidades necessárias, mas não suficientes para que o aprendiz se alfabetize, ao iniciar crianças pequenas em situações que lhes permitam conviver com a escrita alfabética como um sistema notacional, julgamos mais adequado incluir a reflexão fonológica num amplo conjunto de atividades de "reflexão sobre o funcionamento das palavras escritas" (MORAIS, 2006). Desse modo, os aprendizes, são ajudados a começar a observar certas propriedades do sistema alfabético (como a ordem, a estabilidade e a repetição de letras nas palavras), ao mesmo tempo em que, divertindo-se, analisam as semelhanças sonoras (de palavras que rimam ou têm sílabas iniciais ou mediais iguais) bem como examinam a quantidade de partes (faladas e escritas) das palavras (MORAIS; LEITE, 2005).

Em lugar de uma concepção de treinamento, propomos um ensino que permita aos alunos tratar as palavras como objetos com os quais se pode brincar e, de uma forma menos ritualística, aprender.

O uso dos jogos de alfabetização aqui apresentados visa, portanto, a garantir a todos os alunos oportunidades para, ludicamente, atuarem como sujeitos da linguagem, numa dimensão mais reflexiva, num contexto que não exclui os usos pragmáticos e de puro deleite da língua escrita, através da leitura e exploração de textos... e de palavras.

Os jogos desta coletânea: o que queremos com eles?

Esta coletânea é composta por dez jogos, todos dedicados ao processo de alfabetização. Desse modo, eles são indicados para uso em salas de aula em que os alunos estejam aprendendo sobre o sistema alfabético de escrita

A fim de ajudar o professor a analisar jogos usados no processo de alfabetização, Leal, Albuquerque e Rios (2005) os classificaram em três grandes blocos:

- os que contemplam atividades de análise fonológica, sem fazer correspondência com a escrita;
- os que levam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético, ajudando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas;
- os que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas.

Nesta coletânea, foram criados jogos que contemplam cada um desses blocos, como mostraremos mais adiante, neste mesmo capítulo.

Como a maior parte de jogos disponíveis no mercado é do terceiro tipo (leitura e escrita de palavras), nesta coletânea foi dada mais atenção aos outros dois tipos de jogos. No entanto, salientamos que o terceiro tipo também se reveste de

grande importância, principalmente para os alunos que estão com um nível mais avançado de compreensão do sistema alfabético de escrita. Por outro lado, os jogos de reflexão sobre os princípios do sistema alfabético de escrita (segundo bloco) também são úteis para o trabalho com esses alunos.

Esclarecemos, ainda, que a classificação adotada serve apenas para fins didáticos de apresentação do trabalho. Nenhum material tem usos restritos àqueles objetivos para os quais eles foram pensados. É o professor quem decide quais jogos utilizar, a partir de seus conhecimentos sobre o grupo-classe e de seus próprios objetivos.

Ressaltamos que é fundamental que o professor saiba **o que** os alunos estão aprendendo, quando participam desses jogos, pois nenhum deles mobiliza todos os princípios do sistema alfabético de escrita. Ao tomar consciência sobre os objetivos didáticos que estão implicados nos jogos disponibilizados aos seus alunos, o professor pode se organizar melhor e decidir acerca das outras atividades que precisará desenvolver, para que os aprendizes se apropriem de outros conhecimentos não contemplados pelos jogos.

O quadro abaixo lista os dez jogos propostos:

Tipo de Jogo	objetivos	Títulos dos jogos
Jogos de análise fonológica	- Compreender que, para aprender escrever, é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre os significados das palavras. - Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras menores. - Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração) ou finais (rimas). - Comparar as palavras quanto às semelhanças e diferenças sonoras. - Perceber que palavras diferentes possuem partes	Bingo dos sons iniciais Caça rimas Dado sonoro

	sonoras iguais. - Identificar a sílaba como unidade fonológica. - Segmentar palavras em sílabas. - Comparar palavras quanto ao tamanho, por meio da contagem do número de sílabas.	Trinca mágica Batalha de palavras
Jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético	- Compreender que a escrita nota (representa) a pauta sonora, embora nem todas as propriedades da fala possam ser representadas pela escrita. - Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes. - Compreender que as palavras são compostas por sílabas e que é preciso registrar cada uma delas. - Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores. - Compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos), embora tais correspondências não sejam perfeitas, pois são regidas também pela norma ortográfica. - Compreender que as sílabas variam quanto à composição e número de letras. - Compreender que, em cada sílaba, há ao menos uma vogal. - Compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda – direita. - Comparar palavras quanto às semelhanças gráficas e sonoras, às letras utilizadas, à ordem de aparição delas.	Mais uma Troca letras Bingo da letra inicial Palavra dentro de palavra
Jogos para consolidação das correspondências grafofônicas	- Consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo todas as letras e suas correspondências sonoras. - Ler e escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído.	Quem escreve sou eu

Para discutirmos melhor cada um dos jogos, faremos, nos próximos capítulos, uma exposição sobre cada um deles. Para cada jogo, apresentaremos informações / reflexões sobre:

1. **Objetivos didáticos:** listagem de alguns objetivos que podem justificar o uso do jogo. Como já falamos anteriormente, outros objetivos podem ser pensados pelo professor, dado que são as condições de ensino e aprendizagem que indicam os recursos didáticos a serem utilizados. Desse modo, a indicação é apenas ponto de partida de algumas possibilidades de uso do material, considerando-se os princípios do sistema alfabético de escrita.
2. **Público-alvo:** indicação, a partir dos objetivos didáticos listados, do perfil de aluno que se beneficiará do jogo, para aprender sobre o funcionamento do sistema de escrita. Mais uma vez, é apenas uma indicação, dentre outras possíveis, dado que, algumas vezes, um aluno encontra-se em outro nível de compreensão sobre a escrita, mas está precisando retomar reflexões de níveis anteriores. Por outro lado, os alunos podem aprender aspectos diferentes do funcionamento da escrita participando de um mesmo tipo de atividade, ou seja, em grupo, ele pode participar de uma atividade em que, sozinho, teria muita dificuldade para resolver os problemas propostos.
3. **Sugestões de encaminhamento:** são lembretes sobre procedimentos que podem tornar a situação do jogo mais fértil ou que são indispensáveis para participação dos alunos na brincadeira. Vão desde os alertas sobre a necessidade de discutir as regras do jogo, até sugestões sobre os modos de mediar a situação (fazer ou não intervenções, corrigir ou não os alunos, dentre outras).
4. **Dicas ao professor:** são reflexões sobre o jogo que ajudam o professor a entender melhor os usos que farão dele. A partir dessas dicas, o professor também pode ter novas idéias de como usar o material para outras atividades, ou fazer variações do jogo, com diferentes níveis de dificuldade (ou com outros materiais que possa produzir).

Com esse material, queremos não apenas suprir a sala de aula com novos recursos que possam enriquecer a prática pedagógica do professor alfabetizador, mas, sobretudo, refletir sobre a importância desses materiais, em uma perspectiva de teorização dessa prática.

Além dessas orientações didáticas ao professor, estão apresentadas as instruções de como jogar. Essas orientações precisam ser lidas pelos alunos e pelos professores, de modo que é interessante que o professor as reproduza em cartazes ou em cartelas para os alunos. Seguem as mesmas características de outros textos usados em jogos de circulação social, de modo que, além de informar sobre o jogo, ajudam a desenvolver, nos alunos, a familiarização com esse gênero textual: instruções de jogos. As cartelas das instruções do jogo são organizadas em quatro partes:

1. **Meta do jogo:** descreve a atividade necessária para a finalização e decisão acerca de quem é o ganhador do jogo. Não deve ser confundida com objetivo didático, pois não tem relação com o que estamos querendo que o aluno aprenda, mas, sim, com o que terá que fazer para ganhar o jogo.
2. **Jogadores:** indica a quantidade de jogadores, considerando o número de peças e as regras do jogo. Alguns jogos podem ser jogados com maior ou menor número de jogadores, no entanto, é preciso pensar em como fazer as adaptações. Por outro lado, algumas vezes, pode ser ampliado o número de jogadores, promovendo participação em duplas ou pequenos grupos.
3. **Componentes:** descrição das peças do jogo. A inclusão desse item é importante para que se possa verificar se estão faltando peças e decidir sobre a possibilidade de usar o material restante. É importante, também, porque informa sobre os nomes adotados para descrever as peças do jogo, ajudando o jogador a compreender as regras apresentadas no item seguinte.
4. **Regras:** descrição do passo a passo do jogo. Trata-se de um texto instrucional, que orienta como mover as peças e como obter a pontuação necessária, para ganhar o jogo. Informa, também, sobre o que é permitido ou proibido na brincadeira.
5. **Repertório de palavras do jogo:** lista das palavras que aparecem nas fichas e cartelas. Essas listas servem para que o professor saiba o nome de cada figura. Assim, ao apresentar as fichar e cartelas às crianças, fica mais fácil fazer acordos para que todos os jogadores se ponham de acordo sobre como denominar as gravuras, de modo uniforme.

Enfatizamos que a compreensão sobre o jogo é indispensável para que a atividade seja prazerosa e se reverta em situação de aprendizagem. Desse modo, é necessário que os professores leiam atentamente as regras dos jogos, bem como as orientações apresentadas nos capítulos seguintes.

A experiência de aplicação dos jogos com turmas de alfabetização de vários professores que atuam em redes públicas de ensino nos levam, ainda, a ressaltar algumas recomendações gerais:

- É importante que, ao apresentar um jogo à turma, pela primeira vez, a jogada inicial seja feita no coletivo, envolvendo toda a turma. O grupo-classe pode ser dividido em duas equipes, compostas por alunos que, obviamente, se encontram em distintos níveis de compreensão da escrita alfabética. Nesse tipo de situação, independentemente do jogo não ajustar-se ao nível de evolução alcançado por distintos subgrupos de alunos, o fato de todos participarem, além de permitir trocas e aprendizagens (entre quem sabe mais e quem sabe menos), assegura a integração da turma e a "apresentação oficial" de todos a um novo tipo de brincadeira.

- Os jogos podem ser disputados por indivíduos, duplas, pequenas ou grandes equipes. Assim, quando na ficha de cada jogo for explicada a quantidade de jogadores, devemos estar alertas para o dado que tanto podem ser indivíduos como duplas/grupos.

- Vários jogos podem ser resolvidos individualmente, por crianças que possam se beneficiar com aquele jogo ou que gostem muito do mesmo. Isto é, não é obrigatório haver "competição" sempre, para que o menino ou a menina desfrute do jogo. "Trinca Mágica" e "Bingo da Letra Inicial" são bons exemplos dessa possibilidade de

a criança jogar individualmente. Noutros casos, o docente pode introduzir uma modificação, criando uma variante do jogo, que o torna um desafio individual. Assim, por exemplo, no caso do jogo "Batalha de palavras", podemos pedir ao aluno que agrupe as palavras em conjuntos, conforme a quantidade de "pedaços" (sílabas) que elas têm.

- Antes de começar a jogada, é fundamental que todos os participantes se ponham de acordo sobre os nomes das figuras. Como uma mesma ilustração pode nos remeter a diferentes denominações (*fogo* ou *fogueira*, *chapa* ou *dentadura*, por exemplo), é preciso que todos usem o mesmo nome, ao analisarem as palavras em pauta.

- Após a realização do jogo, é importante que o professor, sempre que possível, faça atividades complementares (não muito alongadas), em que os alunos possam ver a forma escrita de algumas das palavras sobre as quais estiveram refletindo. Por exemplo, nos jogos que envolvem rimas ou aliteração (semelhança das sílabas ou dos sons iniciais), é muito enriquecedor, após a resolução do jogo, selecionar trios ou duplas de palavras parecidas e listá-las, uma abaixo da outra, com letra de imprensa maiúscula. Nesses casos, pode-ser ressaltar (com outra cor) os pedaços das palavras que são idênticos e pedir aos alunos para produzir outras palavras parecidas, que poderiam fazer parte da lista, de modo a ampliar a análise que estão fazendo entre partes das palavras orais e partes das palavras escritas.

- Para facilitar a reflexão dos alunos, quando jogam disputando a dois ou em pequenos grupos, é muito importante que, nesses "prolongamentos" do jogo, possam dispor de alfabetos móveis. Tal recurso permite que montem a forma escrita das palavras que estão analisando e comparando, selecionando as letras já

disponíveis, decidindo como ordená-las etc. O uso dos alfabetos móveis, como recurso auxiliar, também tem efeitos positivos na resolução de certos jogos como o "Quem escreve sou eu".

- O professor pode e deve criar variações dos jogos, inventando desafios que os tornem mais atraentes para alunos com diferentes níveis de apropriação da escrita alfabética. Assim, além das "dicas" que serão apresentadas a cada jogo, é importante criar mais alternativas (usando o mesmo material ou o ampliando), de modo que alunos em etapas iniciais ou mais avançadas do processo de alfabetização possam se motivar ainda mais a jogar.

- Os jogos nunca deverão ser usados seguindo a ordem estrita em que aparecem nesse manual. Como já dito, após a primeira apresentação de um jogo, cabe ao docente selecionar quais jogos determinadas crianças vão usar, em função das necessidades de aprendizagem que revelam.

- Se os jogos "não ensinam sozinhos", como indicado no capítulo "*Por que jogos na alfabetização*?", cabe ao professor, sempre que necessário e possível, mediar as soluções e verbalizações das crianças, <u>durante</u> o jogo. Pequenas intervenções, formuladas sob a forma de perguntas ("por exemplo, o que a palavra *casa* e a palavra *cavalo* têm de parecido no começo?") ou ajudas bem pontuais ("conte novamente com os dedinhos quantos pedaços você pronunciou na palavra *borboleta*") servem de suporte para o aluno potencializar sua capacidade de reflexão e resolver corretamente o jogo.

- Na prática, usando os jogos no dia-a-dia, descobrimos uma série de cuidados que podemos observar, em futuras jogadas ou com futuras turmas de alfabetização.

Para se beneficiar dessa experiência acumulada, vários professores têm registrado – em seus cadernos de planejamento, por exemplo –, essas "dicas"adicionais, que descobrem e que fazem parte de seu saber profissional.

Para finalizar, desejamos a você, docente, boa sorte no seu trabalho e esperamos que este material o(a) ajude a aperfeiçoar sua prática alfabetizadora!

Abraço,

Equipe CEEL

ANEXOS: ORIENTAÇÕES AOS PROFESSORES SOBRE OS JOGOS

Jogo 1: Bingo dos sons iniciais

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente ;
- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais);
- perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- identificar a sílaba como unidade fonológica;
- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração).

Público alvo:

Alunos em processo de alfabetização, sobretudo os que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e seqüência sonora e que é necessário refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo consciência fonológica.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as

crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Ao iniciar o jogo, o professor deve mostrar aos alunos que as fichas com as palavras estão dentro do saquinho e que ele vai "gritar" cada palavra que for sorteada. Ao ler a palavra em voz alta, pode-se dar um intervalo e relê-la, para que todos os alunos tenham realmente tido acesso à informação e tenham tempo para compará-la às palavras da cartela.

O jogo pode ser jogado individualmente ou em duplas. No caso da escolha pela organização em duplas, é importante sugerir que eles conversem antes de marcar a palavra, favorecendo-se, assim, a discussão entre os pares.

Dicas ao professor:

Este jogo leva o aluno a observar que a palavra é composta de sons equivalentes a sílabas e que estes sons podem se repetir em palavras diferentes. Essa é uma descoberta essencial no percurso de apropriação do SEA pelo aprendiz: o que notamos (representamos) no papel são os segmentos sonoros das palavras, ou seja, para escrever, precisamos centrar a atenção nos segmentos sonoros.

Um outro aspecto interessante nesse jogo é que, como as cartelas apresentam não só as figuras, mas as palavras correspondentes a elas, é possível que os alunos comecem a observar que palavras que têm o mesmo "pedaço" inicial também apresentam as mesmas letras no início. Dessa forma, enquanto os alunos refletem sobre os segmentos sonoros (silábicos) iniciais das palavras, também são estimulados a refletir sobre a sua forma escrita. O professor, que é o mediador da situação de jogo, pode, utilizando as cartelas, chamar a

atenção para esse aspecto, fazendo, inclusive, atividades no quadro, após o jogo, refletindo sobre essas semelhanças.

O professor pode fazer alguns desdobramentos desse jogo, por meio de intervenções e atividades que possibilitam a reflexão sobre as palavras estudadas. Inicialmente, quando o aluno marcar uma palavra no jogo, poderá copiá-la e circular a sílaba que inicia a palavra. Assim será feito para cada palavra da cartela. À medida que o jogo for se desenrolando, o professor poderá chamar a atenção para as novas palavras que forem surgindo e perguntar se algum aluno já encontrou, em sua cartela, alguma palavra que começa com a sílaba inicial da palavra lida. Caso isso tenha ocorrido, todos os alunos que tiverem copiado palavras com aquela sílaba deverão escrever, logo abaixo, a nova palavra e destacar a sílaba inicial.

Outro tipo de atividade que poderá ser feito, à medida que o jogo se desenrola, é pedir para os alunos citarem outras palavras que começam com aquela mesma sílaba. Estas deverão ser anotadas pelo professor no quadro, formando uma lista de palavras. O professor, ao final do jogo, deverá refletir sobre as partes semelhantes entre essas palavras, chamando os alunos a identificarem a sílaba oral e sua correspondência escrita, naquelas palavras.

Após jogar, o professor pode organizar cruzadinhas e palavras com lacunas, faltando as sílabas iniciais. O aluno deverá tentar preencher os espaços em branco corretamente.

Os alunos com hipótese alfabética poderão avançar, aproveitando as cartelas usadas no jogo, para produzirem mais palavras que começam com as sílabas em destaque (preto). Se a atividade for fácil, poderá ser solicitado que eles produzam

palavras que tenham a sílaba em destaque no meio ou no fim das palavras produzidas.

Esclarecemos que as palavras VASSOURA E JARRO possuem como sílaba oral inicial o [VA] e o [JA], respectivamente. Não se deve confundir a sílaba oral dessas palavras com a sua segmentação escrita; pois, nesse caso, por a sílaba seguinte iniciar-se com os dígrafos SS e RR, convencionalizou-se que essas letras iguais são separadas. Isso é um detalhe pouco importante para alunos que estão se alfabetizando. Dessa forma, a palavra que possui a sílaba oral inicial correspondente a **VA**SSOURA é **VA**RINHA e a que corresponde a **JA**RRO é **JA**VALI.

Bingo dos sons iniciais (Cartela do aluno)

Jogadores Meta do jogo:

Vence o jogo quem primeiro completar a sua cartela, marcando todas as figuras.

Jogadores: 2 a 15 jogadores ou duplas

Componentes:

- 15 cartelas com seis figuras (cada cartela) e as palavras escritas correspondentes às figuras.

- 30 fichas com palavras escritas.

- Um saco para guardar as fichas de palavras.

Regras:

- Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela.

- A professora sorteia uma ficha do saco e lê a palavra em voz alta.

- Os jogadores que tiverem, em sua cartela, uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada, deverão marcá-la.

- O jogo termina quando um jogador ou uma dupla marcar todas as palavras de sua cartela.

Repertório de palavras usadas no jogo: (Palavras em negrito são as das fichas):

- **ARARA** – ASA – ABELHA – AVIÃO
- **BANCO** – BANDEJA – BANDEIRA
- **BIBLIOTECA** – BICICLETA – BIGODE
- **BODE** – BOLA – BOTA
- **CAPACETE** – CADEIRA – CAVALO – CASA – CADERNO – CAVERNA
- **CHULÉ** – CHUVEIRO – CHUPETA
- **DENTISTA** – DENTE – DENTADURA
- – **ELÁSTICO** – ELEFANTE – ÉGUA
- **ESTRADA** – ESTRELA – ESQUILO
- **FAZENDA** – FACA – FADA
- **FIVELA** – FITA
- **GAROTO** – GALINHA – GATO – GALO
- **IOGURTE** – IGREJA – ILHA – IGLU
- **JAVALI** – JACA – JARRO – JACARÉ
- **LADEIRA** – LATA – LÁPIS- LAÇO – LARANJA
- **MALA** – MAPA – MACACO – MAÇÃ
- **MARGARIDA** – MARTELO
- **MELECA** – MELANCIA – MEDALHA – MÉDICO
- **NATUREZA** – NAVIO – NARIZ
- **OVELHA** – OLHO – OVO – ORELHA
- **PARAFUSO** – PAVÃO – PALHAÇO – PAPAGAIO – PATO – PALITO
- **PIOLHO** – PILHA – PIÃO – PIRATA – PIANO – PIRULITO – PICOLÉ
- **PRAÇA** – PRATO –
- **RAPOSA** – RÁDIO – RABO – RATO
- **RÉDEA** – RELÓGIO – RÉGUA – REBOQUE
- **SACO** – SAPATO – SAPO
- **TATUAGEM** – TATU – TAPETE
- **UMBU** – UVA – UVAS
- **VARINHA** – VAGA-LUME – VACA – VASSOURA
- **VELHA** – VELA

Jogo 2: Caça-rimas

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;
- perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final;
- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;
- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e sequência sonora e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreender e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

É interessante escolher um líder do jogo que fará a distribuição das cartelas entre os participantes. Em seguida, os alunos podem jogar sozinhos e o vencedor poderá fazer a distribuição das cartelas para uma nova rodada do jogo. O vencedor também poderá ser solicitado a realizar a conferência dos pares, em voz alta, junto com o grupo.

É importante que, antes do início do jogo, as palavras representadas pelos desenhos sejam faladas em voz alta. Esse procedimento é importante, porque é possível que os alunos conheçam o objeto representado por outro nome e, por isso, não consigam encontrar seus pares. Por outro lado, muitas vezes, ao olharmos uma imagem, temos dúvidas sobre o que elas estão, de fato, representando.

Dicas ao professor:

Esse jogo é muito interessante, porque permite que o aluno descubra que palavras diferentes podem ter o mesmo "pedaço" sonoro final (a rima). Como desdobramento, inicialmente, pode-se solicitar aos alunos que pensem em outras palavras que rimam com os pares encontrados. Pode-se, ainda, pedir que escrevam as palavras que rimam e circulem as partes das palavras que possuem as mesmas letras (rimas).

É importante que o professor elabore questionamentos sobre a ordem em que aparecem as letras que formam as rimas, fazendo o aluno perceber que, se mudarmos a seqüência de letras, teremos mudança no som das palavras. Após o jogo, é possível também resgatar as palavras trabalhadas, por meio de cruzadinhas, para que completem as rimas com apoio (um dos pares de figuras deve ter a palavra completa) ou sem apoio de imagens.

Caça-rimas (Cartela do aluno)

Meta do Jogo:

Vence o jogo quem localizar corretamente mais figuras cujas palavras rimam com os nomes das figuras que estão numa cartela.

Jogadores: 4 (indivíduos ou duplas)

Componentes:

- 4 cartelas iguais com 20 figuras;

- 20 fichas pequenas com uma figura em cada.

Regras:

- Cada jogador recebe uma cartela.

- As 20 fichas de figuras são distribuídas igualmente entre os jogadores. (Cinco fichas para cada jogador).

- Dado o sinal de início do jogo, cada jogador deve localizar, o mais rápido possível, na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as das fichas que estão em suas mãos. Cada ficha deve ser colocada em cima da figura correspondente na cartela.

- O jogo é finalizado quando o primeiro jogador encontra o par de todas as fichas que recebeu. Esse jogador deve gritar "parou" e todos devem contar quantas fichas foram colocadas corretamente por cada jogador.

Repertório de palavras usadas no jogo::

- AVIÃO – LEÃO
- RATO – GATO
- FACA – VACA
- JARRO – CARRO
- MAMADEIRA – CADEIRA
- BORBOLETA – CHUPETA
- DINHEIRO – BRIGADEIRO
- GARRAFA – GIRAFA
- OVELHA – ABELHA
- RAINHA – GALINHA
- DENTE – PRESENTE
- PISCINA – BUZINA
- VASSOURA – TESOURA
- MOLA – BOLA
- TIJOLO – BOLO
- ANEL – PINCEL
- JANELA – PANELA
- MEIA – TEIA
- LAÇO – PALHAÇO
- LUVA - CHUVA

Jogo 3: Dado sonoro

Objetivos didáticos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;

- perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; identificar a sílaba como unidade fonológica;

- identificar a sílaba como unidade das palavras orais;

- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras

- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração);

- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e seqüência sonora e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse

procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Pode-se, antes do início do jogo, a fim de facilitar a compreensão das crianças, propor que o jogador, ao encontrar uma ficha que, em seu julgamento, combine com a figura da cartela, destaque oralmente a sílaba inicial semelhante nas palavras. Os demais jogadores devem checar se a sílaba pronunciada é, de fato, comum às duas palavras. Algumas rodadas "de treino coletivo" com esse procedimento podem ajudar a esclarecer como o jogo funciona.

Dicas ao professor:

Esse jogo leva o aluno a observar que a palavra é composta por segmentos sonoros e que esses podem se repetir em palavras diferentes. Essa é uma descoberta essencial no percurso de apropriação do sistema alfabético pelo aprendiz: o que notamos (representamos) no papel são os segmentos sonoros das palavras, ou seja, para escrever precisamos centrar a atenção nesses segmentos.

Outro aspecto interessante nesse jogo é que, como as fichas utilizadas apresentam figuras e seus nomes correspondentes, é possível que os alunos comecem a observar que palavras que têm o mesmo som inicial também apresentam as mesmas letras no início da palavra. Dessa forma, enquanto os alunos refletem sobre os segmentos sonoros das palavras também são estimulados a refletir sobre a sua forma escrita, podendo, inclusive, serem levados a realizar o registro do nome das figuras presentes nas cartelas. O jogo possibilita, então, um significativo trabalho com alunos em estágios mais avançados

de escrita, Cabe ao professor, caso o deseje, sistematizar tal reflexão, comparando as palavras coletivamente, ao escrevê-las no quadro ou ao utilizar as fichas em outras atividades de reflexão fonológica.

Sugerimos como uma variante do jogo, para alunos em estágios mais avançados de apropriação da escrita alfabética, a realização de uma atividade de correspondência grafofônica. Nela, o professor disponibiliza as cartelas de figuras aos alunos ou a pequenos grupos e escreve no quadro alguns nomes, um por vez, correspondente às figuras das cartelas (o professor não deve ler ou ditar a palavra, apenas registrá-la). O aluno ou grupo deve fazer a devida correspondência, registrando a palavra em um papel e o número do desenho a que corresponde. Caso não possua a figura (cujo nome foi registrado no quadro), não é necessário o aluno fazer o registro. Desse modo, quem realizar todas as correspondências corretamente será o ganhador

Dado Sonoro (Cartela do aluno)

Meta do jogo:
Ganha quem, ao final, tiver mais fichas.

Jogadores: 2 a 4

Componentes:
- 1 dado de oito lados
- 1 cartela com 8 figuras de animais numeradas
- 24 fichas com figuras e palavras (para cada figura da cartela, há 3 fichas de figuras/palavras, que se iniciam com a mesma sílaba das figuras/palavras apresentadas na cartela)

Regras:

- A cartela com as figuras numeradas deve estar à vista dos jogadores durante todo o jogo.

- Espalham-se as fichas sobre a mesa com as frases voltadas para cima.

- Os jogadores decidem quem deve iniciar a partida.

- O primeiro jogador inicia a partida lançando o dado e verificando qual é a figura na cartela que corresponde ao número sorteado.

- O jogador deverá escolher uma figura cujo nome comece com a mesma sílaba da figura indicada na cartela.

- Escolhida a ficha, o jogador pega-a para si. O próximo participante joga o dado e repete o mesmo procedimento.

- A cada ficha encontrada, o jogador ganha um ponto. Se pegar a ficha errada, os demais jogadores que perceberem denunciam e passa-se a vez.
- Se um outro participante jogar o dado e o número deste for referente a uma figura para a qual não há mais fichas, passa-se a vez para o jogador seguinte.
- Cada jogador só poderá pegar uma ficha por vez.

Ao final, ganha o jogo quem conseguir um maior número de fichas

Repertório de palavras usadas no jogo: *Cartela do jogo*:, BALEIA, CAVALO, LATA, GATO, PAVÃO, VACA, TATU, PICOLÉ.

Figuras do jogo: PALHAÇO/PARAFUSO/PALITO, BALÃO/BACIA/BATEDEIRA, CADEADO/CADEIRA/CADERNO, GAVETA/GARRAFA/GALINHA, PICOLÉ/PIRATA/PIÃO; , VACINA/VASSOURA/VARINHA, LÁPIS/ LAÇO/ LARANJA, TALHER/TÁBUA/TAPETE,

Jogo 4: Trinca mágica

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;
- perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final;
- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;
- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e seqüência sonora e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Para facilitar a a compreensão das crianças, aqui também é possível, antes do início do jogo, fazer uma rodada "de treino coletivo". Nessa situação, as cartas das duas grandes

equipes formadas pela turma (metade da turma, em cada) são expostas, a cada vez, de modo que se possa discutir se vale a pena: 1) pegar a carta descartada pelo jogador anterior, ou 2) apostar a sorte nas cartas emborcadas no centro da mesa, sempre com o intuito de formar uma trinca.

Dicas ao professor:

Esse jogo leva o aluno a observar que a palavra é composta por segmentos sonoros e que esses podem se repetir em palavras diferentes. Essa é uma descoberta essencial no percurso de apropriação do sistema alfabético pelo aprendiz: o que notamos (representamos) no papel são os segmentos sonoros das palavras, ou seja, para escrever, precisamos centrar a atenção nesses segmentos.

Outro aspecto interessante nesse jogo é que, como as fichas utilizadas apresentam figuras e seus nomes correspondentes, é possível que os alunos comecem a observar que palavras que têm o mesmo som inicial também apresentam as mesmas letras no início da palavra. Dessa forma, enquanto os alunos refletem sobre os segmentos sonoros das palavras também são estimulados a refletir sobre a sua forma escrita, podendo, inclusive, serem levados a realizar o registro do nome das figuras presentes nas cartelas. O jogo possibilita, então, um significativo trabalho com alunos em estágios mais avançados de escrita. Cabe ao professor, caso o deseje, sistematizar tal reflexão, comparando as palavras coletivamente, ao escrevê-las no quadro, ou ao utilizar as fichas em outras atividades de reflexão fonológica.

Trinca Mágica (Cartela do aluno)

Meta do Jogo:
Ganha quem formar uma trinca de cartas contendo figuras de palavras que rimam.

Jogadores: 4

Composição:
- 24 cartas com figuras (8 trincas de cartas contendo figuras de palavras que rimam)

Regras:
- Cada jogador recebe 3 cartas e o restante delas fica num "monte", no centro da mesa, com a face voltada para baixo.

- Decide-se quem irá começar a partida por meio de lançamento de dados ou "zerinho ou um".

- O primeiro jogador inicia, pegando uma carta e descartando outra.

- O jogador seguinte decide se pega a carta do monte ou a carta deixada pelo jogador anterior. No caso de fazer essa última opção, só poderá retirar a última carta jogada no morto e não as que estiverem abaixo dela, no monte.

- O jogo prossegue até que um dos jogadores faça uma trinca com 3 cartas de figuras, cujos nomes rimam.

Repertório de palavras usadas no jogo:
PASTEL/ANEL/PINCEL/JANELA/PANELA/FIVELA,
PATO/RATO/GATO, AVIÃO/LEÃO/MAMÃO,
CANETA/CHUPETA/BORBOLETA, COLA/MOLA/BOLA,
FOGUEIRA/MAMADEIRA/CADEIRA, PENTE/DENTE/PRESENTE

Jogo 5: Batalha de palavras

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores;
- identificar a sílaba como unidade fonológica;
- segmentar palavras em sílabas;
- comparar palavras quanto ao número de sílabas.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e seqüência sonora e que precisam refl[illegible]ore as propriedades sonoras das palavras, desenvolvend[illegible]sciência fonológica.

Sugestões de encan[illegible]ento:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Para que os alunos iniciem o jogo, é importante que o professor ajude-os a entender que é preciso contar as sílabas das palavras. Ele pode dar alguns exemplos, segmentando palavras em sílabas e comparando-as, até que se perceba certa autonomia nas jogadas.

Se o professor achar adequado, pode, nas primeiras partidas, agrupar os alunos de modo que aqueles que já saibam segmentar as palavras em sílabas formem pares com os que ainda não sabem.

Dicas ao professor:

Contar o número de sílabas e comparar o tamanho das palavras é uma atividade fundamental para os alunos em processo inicial de alfabetização, pois, assim, eles podem compreender que existe uma regularidade na composição das palavras e que é necessário focar atenção a cada unidade, para estabelecer as relações grafofônicas. Ou seja, à medida que os alunos são levados a pensar sobre quantas partes tem cada palavra e refletir sobre qual palavra é maior (quanto à quantidade de sílabas), estão sendo levados a perceber que as palavras são constituídas por unidades silábicas.

É adequado , principalmente com os alunos que estejam achando que cada sílaba deve ser escrita com uma única letra, refletir sobre a quantidade de sílabas e de letras, mostrando que, via de regra, temos mais letras do que sílabas nas palavras. Para os que estejam compreendendo os princípios básicos da escrita, mas estejam escrevendo as palavras sempre com duas letras, é interessante promover atividades de comparação de palavras com igual número de sílabas, mas com diferente número de letras.

Para os alunos que já se apropriaram do sistema alfabético, pode-se pedirque escrevam as palavras, atentando para o número de letras e sílabas. Em caso de dúvidas sobre a escrita de algumas delas, o professor pode intervir.

´

Batalha de palavras (Cartela do aluno)

Finalidade:

Vence o jogo quem tiver mais fichas ao final

Jogadores: dois jogadores ou duas duplas.

Componentes:
- 30 fichas com figuras cujos nomes variam quanto ao número de sílabas.

Regras:

- As fichas devem ser distribuídas igualmente entre os dois jogadores. Estes as organizam de forma que fiquem com as faces viradas para baixo, uma em cima da outra, formando um monte.

- O primeiro jogador desvira a primeira ficha de seu montinho ao mesmo tempo em que o seu adversário também desvira uma ficha do montinho dele.

- O jogador que desvirar a ficha cuja palavra contiver maior quantidade de sílabas ganha a sua ficha e a ficha desvirada por seu adversário.

- Se duas palavras coincidirem quanto ao número de sílabas, cada jogador deve desvirar mais uma ficha do seu montinho até que haja uma diferença quanto ao número de sílabas. Nesse caso, o jogador que desvirar a ficha cuja palavra tiver maior número de sílabas leva todas as fichas desviradas na jogada.
- O vencedor será quem, ao final do jogo, conseguir ficar com o maior número de fichas.

Jogo 6: Mais uma

Objetivos didáticos:

- compreender que as sílabas são formadas por unidades menores e que, a cada fonema, corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos);
- compreender que as sílabas variam quanto ao número de letras;
- compreender que, se acrescentarmos uma letra em uma palavra, esta é transformada em outra palavra;
- compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda - direita;
- comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas;
- conhecer as letras do alfabeto e seus nomes;

Público-alvo:

Alunos que estejam em processo de alfabetização, mas não compreendam ainda alguns dos princípios do sistema, tais como o de que é necessário representar todos os segmentos sonoros por meio de letras ou o de que as letras precisam ser dispostas em uma ordem equivalente à emissão sonora dos fonemas. É um jogo interessante, também, para os alunos que, embora compreendam tal princípio, não tenham ainda consolidado as correspondências grafofônicas. Esses alunos já devem ser capazes de perceber que a escrita tem relação com a pauta sonora.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Durante o jogo, não é necessário permanecer junto ao grupo, mas é importante dar informações quando os alunos solicitarem. É possível, também, em lugar de responder diretamente aos questionamentos, pronunciar as palavras,,levando os alunos a perceberem as diferenças entre elas.

Caso o aluno detenha poucas informações sobre as correspondências grafofônicas, é interessante propor que a brincadeira seja feita em dupla, de modo que possam tentar resgatar conhecimentos relativos a outras palavras que já tenham sido abordadas em sala de aula, como os nomes das próprias crianças.

Dicas ao professor:

Comparar palavras é um tipo de atividade muito importante no processo de alfabetização. Quando os alunos analisam duas ou mais palavras, buscando semelhanças e/ou diferenças, eles consolidam correspondências entre unidades sonoras (fonemas) e unidades gráficas (letras). No caso deste jogo, ao comparar palavras, os alunos fazem um esforço para identificar a letra que está faltando. Para isso, eles precisam segmentar a palavra em pedaços e focar a atenção no interior das sílabas, ou seja, além de perceber que as palavras são constituídas de unidades silábicas, são levados a refletir sobre as menores unidades sonoras (os fonemas) e suas relações com

as menores unidades gráficas (as letras). Isso demanda um nível de conhecimento sobre o sistema alfabético mais elaborado em relação a outros tipos de atividades, quando os alunos precisam apenas segmentar e contar sílabas ou comparar palavras apenas quanto às semelhanças sonoras.

Dada a importância desse tipo de conhecimento, consideramos fundamental que o professor desenvolva atividades semelhantes no grande grupo, pois, mesmo que todos os alunos não consigam dar conta da tarefa sozinhos, ao refletirem junto com o professor, podem passar a perceber quais são as unidades lingüísticas que precisam ser objeto de atenção na aprendizagem da escrita e podem começar a realizar algumas correspondências grafofônicas.

Mais uma (Cartela do aluno)

Meta do jogo:

Ganha quem chegar primeiro ao final da trilha

Jogadores: 4 jogadores ou 4 duplas

Componentes:

- Uma trilha composta de algumas casas em que existem figuras com palavras correspondentes;
- 20 fichas com figuras e seus respectivos nomes;
- 30 fichas com letras;
- Um dado;
- 4 pinos de cores diferentes.

Regras:

- Na mesa, devem ser espalhadas várias fichas com figuras e fichas com letras;
- Quem tirar mais pontos no dado, começa o jogo;
- O primeiro jogador lança o dado;
- O jogador conduz o pino na trilha, contando a quantidade de casas correspondente ao número indicado no dado;
- Se o pino parar em uma casa que não contenha figura/ palavra, ele permanece na casa e passa a jogada para o próximo jogador;
- Se, na casa onde o pino parar, houver uma figura/ palavra, o jogador deve procurar a ficha com a figura cuja palavra é semelhante à que está na casa da trilha (as duas palavras se diferenciam quanto a uma letra). Ao encontrar a ficha com a figura/ palavra adequada, ele deve identificar qual é a letra que está faltando na palavra da trilha para formar a palavra correspondente à figura selecionada. Se o jogador acertar a figura e a letra, ele permanece na casa. Caso ele erre, deve voltar para a casa onde o pino estava;

- O próximo jogador joga o dado e repete os procedimentos do primeiro jogador e, assim, sucessivamente, até que um dos jogadores chegue ao final da trilha.

Repertório de palavras usadas no jogo:

CASA/ASA; COLAR/COLA; CUECA/CUCA; FOCA/OCA; GALHO/GALO; LULA/LUA; LUVA/UVA; LUVA/LUA; MANTA/ANTA; NAVE/AVE; PASTA/PATA; PERNA/PENA; PILHA/ILHA; PIPA/PIA; PONTE/POTE; POSTE/POTE; PRATO/PATO; PRATO/RATO; RÉGUA/ÉGUA; VELHA/VELA

Jogo 7: Troca letras

Objetivos didáticos:

- conhecer as letras do alfabeto e seus nomes;
- compreender que as sílabas são formadas por unidades menores;
- compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos);
- compreender que, se trocarmos uma letra, transformamos uma palavra em outra palavra;
- compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita;
- comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas;
- estabelecer correspondência grafofônica.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, mas que não compreendam alguns princípios do sistema, como o de que duas palavras diferentes são escritas com letras diferentes e que a substituição de uma única letra transforma uma palavra em outra. É uma atividade interessante também para crianças que já detenham tal conhecimento, mas ainda não tenham consolidado às correspondências grafofônicas. Esses alunos já devem ser capazes de perceber que a escrita tem relação com a pauta sonora.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções dos jogos.

Antes de iniciar o jogo, o professor deve fixar o quadro de pregas em um lugar acessível a todos os alunos e deve espalhar as fichas de letras e de figuras no birô. A cada troca de letras que um grupo for solicitado a fazer para que uma palavra se transforme em outra, o professor deve refletir com o grande grupo sobre o êxito da troca. Caso o grupo não tenha escolhido a letra adequada, ele não ganha pontos, e o outro grupo pode tentar realizar a atividade.

Dicas ao professor:

Comparar palavras é um tipo de atividade muito importante no processo de alfabetização. Quando os alunos analisam duas ou mais palavras, buscando semelhanças e / ou diferenças, eles consolidam correspondências entre as unidades sonoras (fonemas) e unidades gráficas (letras). No caso deste jogo, além de comparar, os alunos fazem um esforço para identificar o único som (fonema) diferente entre as palavras. Para isso, eles precisam segmentar a palavra em pedaços e focar a atenção no interior das sílabas, ou seja, além de perceber que as palavras são constituídas de unidades silábicas, são levados a refletir sobre as menores unidades sonoras (os fonemas) e suas relações com as menores unidades gráficas (as letras). Tal reflexão demanda um nível de conhecimento sobre o sistema alfabético mais elaborado em relação a outros tipos de atividades, quando os alunos precisam apenas segmentar e contar sílabas ou comparar palavras apenas quanto às semelhanças sonoras.

Dada a importância desse tipo de atividade, consideramos fundamental que o professor desenvolva atividades semelhantes em outras situações, em pequenos grupos ou em atividades individuais. Pode-se, por exemplo, fazer um jogo em que os alunos, em grupos, sejam desafiados a dizer ou escrever palavras, trocando uma letra ou uma sílaba, transformando- as em outras palavras.

Troca Letras (Cartela do aluno)

Meta do jogo:
Ganha o jogo quem acertar a maior quantidade de palavras formadas a partir da troca de letra.

Jogadores: 2, 3 ou 4 grupos

Componentes:
- Um quadro de pregas
- 20 fichas com figuras (10 pares de figuras cujas palavras são semelhantes, com diferença apenas em relação a uma das letras)
- Fichas com as letras

Regras:
- São formados 2, 3 ou 4 grupos e decide-se qual grupo iniciará o jogo.
- O desafiador (professor) coloca, no quadro de pregas, 5 fichas de figuras e, ao lado, forma, com as fichas das letras, as palavras correspondentes a essas figuras e deixa na mesa as demais fichas de letras.
- Coloca, em cima de uma das fichas, outra ficha com uma figura cuja palavra é muito semelhante à palavra representada pela figura que primeiramente foi colocada (por exemplo, se, antes, tinha a ficha da figura pato, coloca-se a ficha que tem a figura do rato).
- Faz o desafio ao grupo que estiver na vez de jogar: "Que letra devo trocar para que a palavra PATO vire RATO?"
- O grupo escolhe a letra e a coloca no lugar certo, em cima da letra que considera que precisaria ser modificada para formar a nova palavra.
- Se o grupo acertar, ganha cinco pontos e a professora prossegue com a equipe seguinte.
- O jogo termina quando o desafiador (professor) fizer 8, 9 ou 10 substituições (desafios): 4 grupos, são feitos dois desafios; 3 grupos, são feitos três desafios; e 2 grupos, são feitos cinco desafios.

Jogo 8: Bingo letra inicial

Objetivos didáticos:

- conhecer o nome das letras do alfabeto;
- compreender que as silabas são formadas por unidades menores;
- compreender que, via de regra, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos);
- identificar o fonema inicial das palavras;
- estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial);
- comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes;
- perceber que palavras que possuem uma mesma seqüência de sons tendem a ser escritas com a mesma seqüência de letras.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que ainda não compreendam alguns princípios do sistema alfabético de escrita, tal como o de que há unidades sonoras menores que as sílabas ou mesmo os que embora tenham tal compreensão, precisem consolidar as correspondências grafofônicas. O fato de deparar-se com um conjunto de palavras semelhantes, que se diferenciem por apenas uma letra, pode também ser útil para alunos que ainda não tenham consolidado a idéia de que os segmentos sonoros semelhantes são grafados pelo mesmo conjunto de letras em uma mesma ordem. O jogo é indicado para os alunos que estejam com dificuldades em aprender o nome das letras.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Como o jogo é destinado também para alunos que não dominem os princípios do sistema alfabético de escrita, a mediação do professor, ajudando-os a estabelecer as correspondências grafofônicas, pode ser muito importante para que eles avancem em relação aos conhecimentos sobre a escrita. Tal ajuda pode ser dada por meio de dicas e de referências explícitas a outras palavras que se iniciem com o mesmo som, como os nomes das crianças.

O jogador (ou dupla de jogadores) que terminar primeiro deve ter sua cartela conferida. Para essa função, pode ser escalado algum aluno que estejam em um nível de escrita mais avançado. O professor, claro, poderá ser acionado a qualquer momento e deverá ficar disponível para as crianças.

Dicas ao professor:

Quando os alunos passam a perceber que usamos letras na escrita das palavras e que existem letras específicas que fazem correspondências com fonemas específicos, eles começam a tentar estabelecer as correspondências grafofônicas corretas. Nesta fase, as crianças precisam participar de variadas atividades que explorem essas relações e gerem conflitos. O "Bingo Letra Inicial", diferente de outros bingos que só exploram o reconhecimento das letras, oportuniza, também, refletir sobre o sons aos quais as letras correspondem, pois os alunos terão de escolher qual letra vai ser usada para completar palavras que apresentam uma mesma sequência de sons e que se diferenciam apenas no fonema inicial. Essa é uma forma divertida de trabalhar palavras lacunadas sem cansar os alunos.

Bingo letra inicial (Cartela do aluno)

Finalidade:

Ganha o jogador que completar **primeiro** a cartela com as letras que formam as palavras representadas pelas figuras.

Jogadores: 4 a 9 jogadores ou duplas

Componentes:

-9 cartelas com figuras e palavras faltando as letras iniciais
-Fichas com as letras que completam todas as palavras de todas as cartelas
-Saco escuro para colocar as fichas das letras

Regras

-Cada jogador (ou dupla) recebe uma cartela
-Um dos jogadores (ou outra pessoa) retira uma letra do saco e diz o nome da letra.
-Os jogadores verificam se estão precisando da letra para completar alguma das palavras e, caso algum deles precise, grita o nome da letra.
-O jogador recebe o nome da ficha com a letra sorteada e a coloca na célula correspondente à palavra.
-Nova letra é sorteada, e o jogo prossegue até que um dos jogadores complete sua cartela.

Jogo 9: Palavra dentro de palavra

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores;
- perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- compreender que uma seqüência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras.
-segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que ainda não compreendam todos os princípios do sistema alfabético, tal como o de que palavras que possuem segmentos sonoros semelhantes possuem também sequências de letras similares; ou os que não compreendam que as palavras são constituídas de segmentos sonoros menores (silabas). Também pode ser utilizados com alunos que necessitam sistematizar e consolidar a correspondência entre a escrita e a pauta sonora.

Sugestão de encaminhamento:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quantos às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitamos as regras. Esse procedimento contribui para a melhor interação entre as crianças para que elas se familiarizem com este gênero textual: instrução de jogos.

Durante o jogo, não é necessário permanecer junto ao grupo, mas é importante dar informações quando os alunos solicitarem. Tal mediação, no entanto, pode ser feita por meio de questões que levam os alunos a tomarem consciência dos segmentos sonoros por meio da repetição das palavras para que os alunos prestem atenção em cada parte que está sendo falada.

Dicas ao professor:

O jogo "Palavra dentro de palavra" oportuniza aos alunos analisar as partes que compõem as palavras. Para tal, os estudantes decompõem cada palavra. As atividades de composição e decomposição possibilitam a análise e síntese das palavras, favorecendo a reflexão acerca de que as palavras são formadas por segmentos menores (sílabas e fonemas) e que tais segmentos são utilizados para a produção de novas palavras, oportunizando a reflexão sobre as correspondências entre o oral e o escrito.

No caso desse jogo, além de formar pares de palavras, os alunos terão oportunidade de pensar sobre os sons que compõem as palavras e quais as semelhanças entre elas. O importante não é o aluno memorizar as palavras que fazem parte de outras palavras e, sim, que ele perceba qual a lógica usada no nosso sistema de escrita, através de um processo de reflexão.

Como as fichas azuis apresentam não só a figura, mas a escrita da palavra correspondente a ela, os alunos podem perceber (e o professor pode explorar) que, no geral, a uma mesma seqüência de sons, corresponde uma seqüência de letras.

O professor pode criar variações, considerando as hipóteses de escrita dos alunos. Por exemplo, para crianças em níveis de escrita mais avançados, as fichas vermelhas poderiam ser utilizadas para escrita de palavras com o alfabeto móvel, e o vencedor seria o que escrevesse mais palavras que iniciassem com o mesmo som da figura.

Para as crianças em níveis iniciais, poderia ser proposto pensar sobre a quantidade de segmentos sonoros das palavras das figuras.

Palavra dentro de palavra (Cartela do aluno)

Meta do jogo:

Ganha o jogo quem formar mais pares de palavras usando as fichas que recebeu.

Jogadores: 2, 3 ou 4 jogadores ou grupos.

Componentes:

- 12 fichas de cor azul contendo figuras e as palavras correspondentes
- 12 fichas de cor vermelha, contendo figuras cujos nomes se encontram dentro das palavras das fichas azuis

Regras:

- As 12 fichas de cor vermelha são distribuídas igualmente entre os jogadores.
- As fichas de cor azul devem ficar em um monte, viradas para baixo, no meio da mesa.
- Decide-se quem iniciará o jogo e a ordem das jogadas.
- Dado o sinal de início do jogo, o primeiro jogador deve desvirar uma ficha de monte e verificar quasl, entre as suas fichas vermelhas apresenta "a palavra dentro da palavra" da ficha azul que foi desvirada. Caso encontre um par, o jogador deve baixá-lo sobre a mesa; se nenhuma de suas fichas vermelhas tiver uma " palavra dentro de palavra" que foi

desvirada ou o jogador não perceber o par, ela é colocada no final do monte, e o jogo continua.
- Ganha o jogo quem se livrar das suas cartelas primeiro.

Repertório de Palavras usadas no jogo

MAMÃO- MÃO

CASA-ASA

LAMPIÃO-PIÃO

LUVA-UVA

SACOLA-COLA

FIVELA-VELA

GALHO-ALHO

SAPATO-PATO

GALINHA-LINHA

TUCANO-CANO

REPOLHO-OLHO

SOLDADO-DADO

Jogo 10: Quem escreveu sou eu

Objetivos didáticos:

- consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo as letras e suas correspondências sonoras
- escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído.

Público-alvo:

Alunos que estejam em processo de alfabetização e que já tenham consolidado algumas correspondências grafofônicas, mas que ainda precisem refletir sobre todas as correspondências a serem registradas na escrita das palavras.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Durante o jogo, é importante que o professor dê algumas orientações quanto ao processamento do jogo (como não olhar a cartela de correção antes do tempo, a seguir a seqüência combinada). Não é necessária a permanência do professor, a não ser que seja solicitada pelos próprios alunos.

Não é aconselhável que o professor faça a correção quando um aluno apresentar uma resposta errada, mas é

preciso que os alunos comparem suas escritas com as cartelas de correção, para que o jogo possa prosseguir.

Dicas ao professor:

Consolidar as correspondências grafofônicas é uma aprendizagem fundamental para os alunos em processo de alfabetização. Levar os alunos a escrever palavras, compará-las com as cartelas de correção e com a escrita de outros colegas é uma prática que os leva a tentar registrar todos os fonemas, já que esse procedimento é necessário para que se ganhe o jogo. Com isso, os alunos estarão refletindo sobre as unidades sonoras e suas correspondências gráficas, para que seja possível o registro de palavras. Para o professor, recomendamos que proponha outras atividades que possibilitem a sistematização das correspondências grafofônicas, ou seja, atividades que os levem os alunos a perceber todas as relações entre fonemas e letras. Assim, os alunos podem, por exemplo, ser solicitados a escrever, e duplas ou individualmente, palavras sorteadas, corrigindo-as posteriormente, registrando-as no quadro para apreciação do grande grupo e/ou com a ajuda dessas palavras escritas em cartões e dispostas em quadros de pregas.

Esse mesmo tipo de jogo pode ser utilizado para consolidar conhecimentos de regras ortográficas. O professor pode confeccionar o jogo selecionando palavras que exijam dos alunos reflexão sobre regras que estejam sendo trabalhadas. É importante, no entanto, que saberes relativos à ortografia que exijam dos alunos compreender regras específicas, sejam enfocados apenas quando os alunos já tiverem se apropriando do sistema alfabético de escrita.

O alfabeto móvel, também poderá ser utilizado para a escrita das palavras, principalmente pelas crianças nos níveis de escrita iniciais.

Quem escreve sou! (Cartela do aluno)

Meta do jogo:

Ganha o jogo quem conseguir escrever mais palavras corretamente.

Jogadores: 4 jogadores ou 4 duplas

Componentes:

- 1 dado de 8 lados

- 4 cartelas de cores diferentes com 8 figuras numeradas em cada cartela

- 4 cartelas de correção

Regras:

- Coloca-se uma das cartelas com as figuras no centro da mesa, virada para cima e deixa-se a cartela de correção correspondente virada para baixo.
- Cada jogador deve providenciar papel e lápis para escrever as palavras durante o jogo.
- Tira-se no dado quem iniciará o jogo. Quem tirar mais pontos no dado começa o jogo.
- Os jogadores decidem quantas partidas serão jogadas.
- O primeiro jogador lança o dado. O número indicado no dado irá apontar o número da figura da cartela cuja palavra deverá ser escrita pelo jogador.
- O jogador escrever a palavra em seu papel, sem mostrar para o colega, e passa o dado para o jogador seguinte.
- O mesmo procedimento é seguido pelos demais jogadores.

Não há problema que jogadores escrevam a mesma palavra, já que escrita só será revelada ao final do jogo, no momento de conforto com a cartela de correção.
- Ao final do número de partidas combinado entre os jogadores, a cartela de correção é desvirada e cada jogador verifica quantas palavras escreveu corretamente.

Repertório de palavras usadas no jogo

PALHAÇO, BONECA, AVIÃO , VASSOURA

FOGÃO, PIANO, FACA, CHUVEIRO

BOTA, NARIZ, PATO, SAPATO

PETECA, JACA, BONÉ, NUVEM

LUVA, GALINHA, CAMA, CHAPÉU

PAPAGAIO, BOCA, PIÃO, ESTRELA

CAVALO, PICOLÉ, ABELHA, MACACO

UVAS, LÁPIS, ÍMÃ, OLHO

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHAUNCEY, Henry. **La educación preescolar en la Unión Soviética**. Barcelona: Editorial Fontanella, 1979.

DEBYSER, F. Les jeux du langage et du plaisir. In CARE, J-M ; DEBYSER, F. **Jeu, langaje et créativité**. Paris : Hachette, 1991

DIAS, M.C.M. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

FRONBERG, D. **Pronin-Play in the Early Childhood Curriculum. A review of current research.** Seefeldt, cord (ed), USA, Teachers College Press, 1987.

KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

LEAL, T.F; ALBUQUERQUE, E.B.C. ; LEITE, T.B.S.R.. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando ?) In: MORAIS, A. G ; ALBUQUERQUE, E. B.C de ; LEAL, T.F.(org.) **Alfabetização:** apropriação do sistema de escrita**.** Belo Horizonte : Autêntica, 2005.

LEONTIEV, A. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In VIGOTSKII, L.; LURIA, A.; LEONTIEV, A. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone; Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

MACEDO, L.. Os jogos e sua importância na escola. **Cadernos de pesquisa**, 93:5-11, 1995.

MORAIS, A.G. A apropriação do sistema de notação alfabética e o desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 39, n. 3: 35-48, 2004.

MORAIS, A. G. Consciência Fonológica e Metodologias de Alfabetização**. Presença Pedagógica**, v. 12, p. 58-67, 2006.

MORAIS, A. e LEITE, T. Como promover o desenvolvimento das habilidades de reflexão fonológica dos alfabetizandos? In: MORAIS, A; ALBUQUERQUE, E; LEAL, T. (orgs.) **Alfabetização:** apropriação do sistema de escrita alfabética**.** Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MRECH, L. M. O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais. In KISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.

VÉNGUER, L.; VENGUER, A**. El hogar:** una escuela del pensamiento**.** Moscu: Editorial Progreso, 1988.

VEVER, D. **Jeux sur les mots, jeux avec les mots.** In : CARE, J-M ; DEBYSER, F. *Jeu, langaje et créativité.* Paris : Hachette, 1991

INFORMAÇÕES GRÁFICAS

FORMATO	15,5 x 22 cm
TIPOLOGIA	Book Antiqua
PAPEL	MIOLO: Off-set - 75g/m²
	CAPA: Triplex 270 - g/m²

Montado e impresso na oficina gráfica da

Rua Acadêmico Hélio Ramos, 20 - Várzea
Recife | PE CEP: 50.740-530 Fax: (0xx81) 2126.8395
Fones: (0xx81) 2126.8397 | 2126.8930
www.ufpe.br/editora • edufpe@nlink.com.br • editora@ufpe.br

O objetivo deste manual didático é refletir sobre a utilização de jogos no processo de alfabetização. Destacamos, na obra, a presença dos jogos nos diferentes momentos históricos e diferentes momentos da vida das pessoas. As relações entre a interação por meio de jogos e os processos desenvolvimentais, tanto nas dimensões sociais e afetivas quanto nas cognitivas, são também focos de atenção. O potencial pedagógicos dos jogos é, portanto, decorrente, entre outros fatores, da grande presença desse tipo de atividadena sociedade. Tendo a alfabetização como objeto central de debate, são apresentadas dez propostas de jogos, com detalahmento de sugestões de utilização na prática diária da sala de aula. Os objetivos e as orientações didáticas de cada jogo são expostos juntamente com a descrição das regras necessárias para a vivência das brincadeiras em sala de aula.

ISBN 978-85-7526-318-1